

## **Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Penyajian Data Mata Pelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media Interaktif Canva**

**Bintaria Nugraha<sup>1</sup>, Singgih Subiyantoro<sup>2</sup>, Kartika Purwitasari<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Pendidikan Profesi Guru, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

<sup>2</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

<sup>3</sup> Sekolah Dasar Negeri Mojorejo 2

E-mail: <sup>1</sup>[bintarianugraha0301@gmail.com](mailto:bintarianugraha0301@gmail.com) \*, <sup>2</sup>[singgihsubiyantoro@univetbantara.ac.id](mailto:singgihsubiyantoro@univetbantara.ac.id),

<sup>3</sup>[kartikapurwitasari719@gmail.com](mailto:kartikapurwitasari719@gmail.com)

\*Penulis korespondensi

*Riwayat artikel: submit: 21 Desember 2023; revisi: 26 Desember 2023, diterima: 30 Desember 2023*

### **ABSTRAK**

Peningkatan kualitas pembelajaran di Indonesia terus menjadi prioritas pemerintah, terutama dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa yang masih rendah berdasarkan hasil PISA dan Asesmen Nasional. Salah satu inisiatif yang diambil adalah implementasi Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada literasi numerasi dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi penyajian data melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Canva di kelas V SD Negeri Puhgogor 01, Kecamatan Bendosari, Kabupaten Sukoharjo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada Siklus I, persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dari 20% pada pra-tindakan menjadi 66,67%. Pada Siklus II, persentase ini meningkat lebih lanjut menjadi 86,67%. Refleksi dan evaluasi dari masing-masing siklus menunjukkan bahwa penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi penyajian data, serta merekomendasikan penggunaan teknologi serupa untuk mata pelajaran lain guna mencapai peningkatan kualitas pendidikan yang lebih merata di Indonesia.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Matematika, Canva, Penyajian Data.

### **ABSTRACT**

Enhancement quality learning in Indonesia continues become priority government, esp in effort increase results Study current students low based on PISA and National Assessment results. One of initiative taken is implementation Merdeka Curriculum, which emphasizes literacy numeracy and the use of innovative learning media. Study This aim For increase results Study student in material presentation of data through use of learning media Canva -based in class V of SD Negeri Puhgogor 01, District Bendosari, Regency Sukoharjo. Method used in study This is Classroom Action Research (PTK) carried out in two cycles, each consisting from four stages: planning, implementation, observation, and reflection. Subject study is 15 students class V. Data collected through observation, test, and documentation, then analyzed in a way descriptive Qualitative and quantitative. Research result show that use of learning media Canva based significant increase results Study student. In Cycle I, percentage students who achieve Criteria Minimum Completeness (KKM) increases from 20% on pre-action to 66.67%. In Cycle II, percentage This increase more carry on to 86.67%. Reflection and evaluation of each cycle show that use of Canva does not only increase results Study students, but also

improve motivation and participation they in the learning process. Study This conclude that learning media effective Canva-based in increase results Study student in material presentation of data, as well recommend use technology similar For eye other useful lessons reach enhancement quality more education evenly distributed in Indonesia.

**Keywords:** *Learning Outcomes, Mathematics, Canva, Data Presentation*



Copyright © 2023 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

## PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui berbagai kebijakan. Meski akses pendidikan telah berhasil diperluas, peningkatan kualitas hasil pembelajaran masih menjadi tantangan. Hal ini tercermin dari hasil pengukuran Programme for International Student Assessment (PISA) selama 20 tahun terakhir, yang menunjukkan bahwa perkembangan kualitas pendidikan belum signifikan. Selain itu, hasil Asesmen Nasional (AN) mengungkapkan adanya kesenjangan mutu pendidikan yang nyata antar daerah di Indonesia (Sumarsono, 2019).

Penerapan kurikulum baru telah terbukti mendorong hasil belajar yang lebih baik, sehingga memperkuat urgensi untuk mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan fokus pada kecakapan fondasional, seperti literasi, numerasi, dan karakter. (Patriana et al., 2021). Upaya ini dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mengurangi kesenjangan mutu pendidikan antar daerah. Dalam praktiknya di sekolah, guru tidak hanya mengajar, tetapi juga melakukan berbagai aktivitas yang menyita waktu dan energi di antaranya penulisan RPP, penyelarasan kurikulum, administrasi sekolah, persiapan akreditasi sekolah, penilaian hasil kerja siswa. (Uspayanti et al., 2022). Salah satu langkah konkret yang diambil pemerintah adalah penerapan kurikulum yang disesuaikan dengan kondisi spesifik, seperti Kurikulum Darurat. Kurikulum ini merupakan versi yang disederhanakan dari Kurikulum 2013, dengan fokus pada konten yang esensial. Penyederhanaan ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang diajarkan relevan dan dapat dikuasai dengan baik oleh peserta didik, meskipun dalam situasi yang menantang seperti pandemi.

Peningkatan literasi numerasi menjadi salah satu fokus utama dalam Kurikulum Merdeka. Literasi numerasi adalah kemampuan untuk menganalisis informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk seperti tabel, grafik, atau bagan, serta menggunakan hasil analisis tersebut untuk membuat prediksi atau menjadi dasar pengambilan keputusan dan penyusunan kesimpulan. Selain itu, literasi numerasi melibatkan penggunaan berbagai simbol dan angka yang berhubungan dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (Kemdikbud, 2021). Peserta didik yang memiliki kemampuan literasi numerasi yang baik cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Sebaliknya, peserta didik yang kurang memiliki keterampilan literasi numerasi akan mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang memadai. (Martina et al., 2022). Literasi numerasi tidak hanya penting untuk mata pelajaran matematika, tetapi juga relevan dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari, termasuk memahami statistik dalam berita, mengelola anggaran rumah tangga, dan membuat keputusan berdasarkan data.

Dalam upaya meningkatkan keterampilan literasi numerasi, pemerintah juga telah mengembangkan berbagai program dan sumber daya pendidikan. Program-program ini dirancang untuk membantu guru dalam mengajarkan konsep-konsep numerasi dengan cara

yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, evaluasi dan asesmen juga ditingkatkan untuk mengukur kemajuan siswa dalam literasi numerasi secara lebih efektif. Dengan penerapan Kurikulum Merdeka dan fokus pada peningkatan literasi numerasi, diharapkan mutu pendidikan di Indonesia dapat meningkat secara keseluruhan. Hal ini juga diharapkan dapat mengurangi kesenjangan antar daerah, sehingga semua peserta didik di Indonesia memiliki kesempatan yang sama untuk mendapatkan pendidikan berkualitas dan mencapai potensi maksimal mereka. Pemerintah terus berkomitmen untuk melakukan berbagai upaya agar tujuan ini dapat tercapai, termasuk terus mengevaluasi dan memperbaiki kebijakan pendidikan sesuai dengan kebutuhan zaman.

Numerasi adalah pengetahuan dan kemampuan menggunakan jenis bilangan dan simbol berbeda yang berkaitan dengan matematika dasar untuk menyelesaikan masalah praktis sehari-hari, kemudian menganalisis informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk dan menafsirkan hasil analisis untuk memprediksi dan mengambil keputusan. Konsisten dengan pernyataan ini, (Hanifah, 2022) mendefinisikan matematika sebagai kemampuan seseorang dalam menganalisis dan memahami suatu pernyataan yang disajikan melalui aktivitas yang menerapkan simbol atau bahasa yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari, serta mengungkapkan pernyataan tersebut.

Oleh karena itu, guru harus menguasai bagaimana menggunakan semua faktor seperti metode pengajaran, materi, media, sumber daya, alat penilaian, dan lain-lain. Semua ini harus dipilih seperlunya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mengenai materi pembelajaran, dalam suatu mata pelajaran materi dibagi menjadi beberapa bidang. Materi pada mata pelajaran matematika tersebar pada beberapa tingkatan, salah satunya adalah materi penyajian data. Mengenai prestasi akademik, (Midiandi1 & Zainil2, 2021) menjelaskan bahwa ada beberapa variabel yang dapat mempengaruhi prestasi akademik. Variabel tersebut antara lain minat belajar siswa, kesehatan dan kondisi fisik serta lingkungan, penunjang belajar dan juga fasilitas dasar. sebagai ketatnya proses pembelajaran. Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan di Indonesia, dari sekolah dasar hingga universitas. Proses pengajaran di kelas melibatkan kebijakan sekolah dan peran guru. (LS. Fitri, 2022). Guru bertanggung jawab memilih metode dan materi pembelajaran yang tepat berdasarkan informasi yang tersedia untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pembelajaran matematika selalu melibatkan kegiatan berhitung. Meskipun berhitung adalah bagian penting dari matematika, keduanya memiliki perbedaan. Matematika mencakup pengetahuan dan keterampilan yang lebih luas, sementara berhitung lebih fokus pada penggunaan angka. Memahami matematika secara mendalam tidak otomatis membuat seseorang mahir dalam berhitung; keduanya memerlukan pendekatan dan pemberdayaan pengetahuan yang berbeda. (LS. Fitri, 2022). Numerasi mencakup kemampuan menerapkan aturan dan konsep matematika pada kondisi praktis sehari-hari, dimana permasalahan yang dihadapi seringkali tidak terstruktur, memiliki banyak metode berbeda untuk diselesaikan atau bahkan tidak ada. Apakah ada metode untuk menyelesaikannya sampai akhir dan apakah ada hubungannya masing-masing lainnya? hingga aspek nonmatematika (Andreansyah et al., 2023).

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan di Kelas V SDN Puhgogor 01 Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo diketahui bahwa pengajaran Matematika di kelas tersebut masih terdapat permasalahan. Permasalahan tersebut antara lain terbatasnya ketersediaan sumber daya, kurangnya penggunaan alat peraga, masih tingginya ketergantungan terhadap buku teks, penggunaan ceramah sebagai metode pengajaran utama, dan motivasi belajar siswa yang masih lemah. Mengenai proses pembelajaran, guru membantu siswa membaca buku Pelajaran matematika untuk memulai pembelajaran. Siswa tampak

mengikuti setiap kegiatan yang dilakukan guru, mulai dari guru membagikan materi hingga menyelesaikan latihan sebagai bentuk tantangan belajar dari guru kepada siswa. Namun ternyata masih terdapat beberapa permasalahan lain, yaitu masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan. Aktivitas kelompok tidak terlihat jelas dalam proses pembelajaran.

Hal ini ditunjukkan melalui mengerjakan latihan dan menjawab soal di buku pelajaran Matematika, siswa bekerja secara individu. Selain itu, peneliti juga menemukan bahwa sebagian besar siswa tidak memahami materi terkait penyajian data. Saat mewawancarai guru yang berpengalaman mengajarkan materi penyajian data menggunakan grafik, menemukan bahwa siswa masih sering kesulitan menemukan solusi. Soal matematika yang melibatkan data disajikan dalam bentuk grafik batang. Oleh karena itu, guru selalu berusaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu mereka mengatasi kesulitan yang mereka temui. Penggunaan bahan ajar yang diperbarui merupakan salah satu langkah yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut pernyataan yang diberikan oleh (Rahmila et al., 2022), media pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa selain meningkatkan motivasi belajarnya. Penggunaan media pembelajaran selain memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, juga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa (Furi & Saloko, 2023). Dengan dukungan multimedia, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan siswa menjadi lebih aktif di kelas. Dengan demikian, dalam pembelajaran terjadi interaksi antara guru dengan siswa.

Penggunaan bahan pembelajaran sangat membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, khususnya dalam proses belajar mengajar. Pandangan tersebut didukung oleh (Andreansyah et al., 2023) yang menyatakan bahwa materi pembelajaran merupakan wahana penyampaian pesan atau informasi pembelajaran. Transmisi materi selama proses pembelajaran dari guru ke siswa memerlukan dukungan agar informasi tersampaikan dengan baik (Lusiana & Maryanti, 2020). Pada penelitian ini peneliti memilih media pembelajaran Canva karena dengan Canva dimungkinkan untuk menyajikan data secara grafis. Seperti yang dijelaskan (Citradevi, 2023). Canva merupakan aplikasi pengolah desain grafis yang sederhana dan nyaman digunakan. Selain itu, aplikasi ini juga disediakan secara gratis. Canva dapat membantu memberikan layanan sederhana kepada pendidik dan peserta. Sedangkan Asnawati, & Sutiah (2023) menjelaskan aplikasi Canva sebagai aplikasi desain grafis online. Canva juga menawarkan beragam jenis template atau opsi desain yang ingin anda buat. Berdasarkan kedua ulasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan aplikasi desain grafis online yang efektif digunakan oleh pengguna karena dilengkapi dengan berbagai desain dan template. Materi pembelajaran berbasis Canva memiliki beberapa keunggulan. Salah satunya adalah media yang dapat disimpan dalam berbagai format file seperti PDF, MP4, JPG, PNG, dan lain-lain, pilihlah format file yang sesuai sehingga proses pembelajaran berlangsung dinamis.

Aplikasi Canva menawarkan beragam animasi (Hanifah, 2022: 227). Ada banyak template yang tersedia di Canva yang bisa digunakan antara lain: infografis, chart, poster, presentasi, brosur, logo, CV, flyer, dokumen A4, kartu, koran, komik, sampul majalah, undangan, kolase, kartu nama, latar belakang, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi media sosial, pengumuman, menu, video, pengatur grafis, cerita Anda, surat, header, keluaran header, label, tugas, jadwal kelas, kalender, kartu identitas, Sampul CD, dokumen surat AS, presentasi mobile-first, rencana, program, sampul e-book, dan papan cerita. (Rahmatullah et al., 2020). Guru harus memanfaatkan kemajuan teknologi di kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran abad 21. Manfaat penggunaan teknologi untuk pembelajaran antara lain pemanfaatan materi pendidikan melalui aplikasi Canva sebagai bentuk pengembangan

modern. Widiansyah & Fitriansyah (2022), berpendapat bahwa aplikasi Canva memiliki desain yang indah dan dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam membuat materi pendidikan. Fitur-fitur program ini mudah digunakan dan menghemat waktu, sehingga memudahkan pengguna untuk menghasilkan konten yang menarik dan efektif dalam waktu singkat. Dengan Canva, guru dapat mendesain materi pendidikan mulai dari halaman kosong dan membangun proses pembelajaran sesuai kebutuhan mereka. Selain itu, Canva juga menyediakan berbagai template desain yang sangat berguna bagi pemula yang belum memiliki pengalaman dalam desain grafis, sehingga mereka dapat menciptakan materi yang profesional tanpa kesulitan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat langkah: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Metode ini dirancang untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran melalui perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil evaluasi di setiap siklus. (Hasrion et al., 2020). Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat langkah: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Metode ini dirancang untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran melalui perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil evaluasi di setiap siklus. (Sohilait & Asep, 2023).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas 5 SD Negeri Puhgogor 01 Kecamatan Bendosari, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah. Siswa kelas V tahun ajaran 2023-2024 di SD Negeri Puhgogor 01 Kecamatan Bendosari, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah menjadi fokus dari penelitian ini. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri Puhgogor 01 Kecamatan Bendosari, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah yang berjumlah 15 siswa. Sebagai informan dalam penelitian ini adalah pendidik kelas V SD Negeri Puhgogor 01 Kecamatan Bendosari, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah, yang bertindak sebagai kolaborator. Kolaborator ini dinilai mampu memahami hasil belajar, kondisi peserta didik, dan mendukung peneliti. Kolaborator selalu mengikuti setiap perkembangan penelitian, artinya mereka selalu hadir dan terlibat setiap kali peneliti melakukan kegiatan penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode observasi, tes, dan pencatatan untuk mengumpulkan data. Data pembelajaran dikumpulkan melalui pengamatan yang cermat. Foto-foto memberikan gambaran rinci tentang tindakan siswa selama proses instruksional, sementara dokumen seperti RPP dan lembar kerja memberikan informasi tambahan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan serangkaian tes dan lembar pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini didukung oleh pernyataan (Anugrah & Deden, 2022) bahwa penggunaan instrumen pengumpulan data penelitian tindakan kelas dapat menggunakan lembar observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk menganalisis data. Hasil tes yang disajikan dalam bentuk numerik dianalisis menggunakan deskripsi kuantitatif, sedangkan data kualitatif yang disajikan dalam bentuk kata atau kalimat pada lembar observasi dianalisis menggunakan statistik deskriptif.

Nilai tes siswa dianalisis secara deskriptif. Untuk menentukan sejauh mana hasil belajar siswa kelas lima meningkat selama siklus penilaian, peneliti menganalisis data primer dari hasil tes dan menyajikan hasilnya secara grafis. Berikut ini disajikan rata-rata kemampuan matematika siswa kelas V SD Negeri Puhgogor 01 Kecamatan Bendosari, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah beserta rumus yang digunakan untuk mendapatkan hasil tersebut. Dalam konteks penelitian, rumus rata-rata yang umum digunakan adalah:

Di mana:

$$M = \frac{\sum x}{n}$$

semua nilai.  
data.

- “M” adalah rata-rata.
- “ $\sum x$ ” adalah jumlah
- “n” adalah jumlah total

Rumus ini juga dapat dikenal sebagai rumus rata-rata aritmatika, dan sering digunakan dalam menganalisis data numerik, termasuk data hasil tes siswa dalam penelitian pendidikan.

Menurut Sugiyono (2012: 93-95), rumus tersebut digunakan untuk menjumlahkan skor dari pengamatan dan mengubahnya menjadi persentase:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah keseluruhan}} \times 100\%$$

Persentase pengamatan kemudian diklasifikasikan menggunakan kriteria yang diungkapkan oleh (Lahagu, 2024).

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
89 – 100	Sangat Baik
82 – 88	Baik
75 – 81	Cukup
68 – 74	Kurang
0 – 67	Sangat Kurang

Berdasarkan definisi keberhasilan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), hasil positif dari penelitian ini dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Sebanyak 75% atau lebih kelas memenuhi atau melampaui tolok ukur Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Partisipasi 75% siswa dianggap sebagai bagian dari pencapaian ini.
2. Kriteria keberhasilan tindakan dapat dilihat dari aspek proses dan hasil belajar kognitif pada materi penyajian data. Indikator keberhasilan adalah ketika Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada hasil belajar kognitif peserta didik mencapai minimal 70%.

Dengan pencapaian kriteria ini, penelitian dikatakan berhasil karena mengarah pada perbaikan baik dari segi proses maupun hasil pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi penyajian data melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Sebelum memulai kedua siklus ini, dilakukan tes pra tindakan kepada 15 siswa kelas V di SD Negeri Puhgogor 01.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian



Hasil tes pra tindakan menunjukkan bahwa pada tahun Pelajaran 2023/2024, nilai rata-rata matematika siswa masih rendah, terutama dalam pemahaman topik yang melibatkan penyajian data dalam bentuk grafik. Informasi ini menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang dan melaksanakan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan pemahaman siswa dalam materi tersebut. Dalam tabel 2, hasil dari tes pra tindakan tersebut secara rinci diuraikan. Data ini menjadi landasan awal dalam proses perancangan dan pelaksanaan tindakan kelas untuk memperbaiki pemahaman siswa dalam materi penyajian data, khususnya dalam memahami dan menginterpretasikan grafik secara lebih baik.

Tabel 2. Analisis Tes Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pra tindakan

No	Kriteria	Jumlah anak	Presentase
1	Tuntas	3	20%
2	Belum Tuntas	12	80%
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>

Dari data tabel tersebut, diketahui bahwa sebanyak 3 siswa atau 20% berhasil menyelesaikan siklus, sementara 12 siswa atau 80% sisanya tidak berhasil menyelesaikan siklus. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih memerlukan bantuan dan peningkatan dalam memahami materi penyajian data melalui media pembelajaran interaktif berbasis Canva.

Pada tahap Siklus I, peneliti telah melakukan beberapa langkah persiapan dan pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Ini termasuk pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan pembelajaran di Canva, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), lembar observasi, dan soal penilaian. RPP tersebut dibuat bersama dengan fakultas kelas V SD Negeri Puhgogor 01, dan garis besar latihan kelas untuk mengajar siswa tentang pembuatan representasi visual yang efektif dari data telah disertakan dalam RPP. Media pembelajaran disiapkan menggunakan perangkat lunak Canva, dengan peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk merancang lembar kerja presentasi data grafis yang sesuai dengan kurikulum matematika.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I dilakukan dalam satu sesi yang berlangsung selama 2 x 35 jam pelajaran, dimulai pada tanggal 19 Maret 2024, di SD Negeri Puhgogor 01. Para peneliti mengikuti prosedur yang diuraikan dalam RPP, dan proses pembelajaran dimulai dengan berbagai aktivitas, termasuk doa, kehadiran, motivasi, apersepsi, dan berbagai tujuan. Media pembelajaran berbasis Canva digunakan untuk menyampaikan konten. Dari total 15 siswa, 10 siswa melaporkan penyelesaian unit matematika yang mereka kerjakan dengan media pembelajaran berbasis Canva dalam Siklus I, dengan rata-rata nilai ujian sebesar 75.

Tabel 3. Analisis Tes Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Siklus I

No	Kriteria	Pra Test		Siklus 1	
		Jumlah anak	Presentase	Jumlah anak	Presentase
1	Tuntas	3	20%	10	66,67%
2	Belum Tuntas	12	80%	5	33,33%
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Dibandingkan dengan data nilai pra tindakan dari hanya 3 siswa yang tuntas, tabel sebelumnya menunjukkan bahwa 20% dari siswa telah mencapai nilai di atas 75. Berdasarkan angka ini, terjadi peningkatan sebesar 46,67% dalam proporsi siswa yang berhasil melewati masa akademik pertama mereka. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva telah memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam materi penyajian data.

Setelah mengevaluasi Siklus I, peneliti dan guru kelas V mengidentifikasi beberapa tantangan yang menghambat pelaksanaan siklus tersebut secara optimal. Temuan dari evaluasi Siklus I diuraikan sebagai berikut: (a) Masih ada beberapa siswa yang teralihkan dengan kegiatan mereka sendiri, mengganggu perhatian teman sekelas selama pembelajaran aktif; (b) Bahan ajar yang disiapkan menggunakan Canva masih belum lengkap; (c) Beberapa siswa masih memiliki kebiasaan bertanya kepada teman saat mengerjakan tugas penilaian individu.

Untuk meningkatkan pelaksanaan Siklus II, dilakukan refleksi mendalam terhadap temuan dari Siklus I. Temuan dari refleksi Siklus I menjadi dasar untuk menyusun strategi perbaikan pada Siklus II. Strategi perbaikan tersebut meliputi: (a) Guru akan melakukan intervensi jika ditemukan siswa yang teralihkan dengan kegiatan sendiri selama jam pelajaran; (b) Konten bahan ajar yang masih kurang akan diperbarui dan disempurnakan menggunakan Canva.; (c) Siswa akan diberikan kesempatan lebih banyak untuk menunjukkan kemampuan mereka selama kegiatan penilaian; (d) Minat siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran akan ditingkatkan melalui interaksi yang lebih intensif dengan guru. Semua siswa kelas lima di SD Negeri Mentoro mencapai hasil kognitif terhadap kriteria keberhasilan yang telah ditentukan, dan program siklus kedua diperkirakan akan meningkatkan hasil belajar matematika mereka secara substansial.

Pada tahap Siklus II, peneliti melanjutkan dengan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pembuatan bahan pembelajaran di Canva, pembuatan lembar kerja siswa (LKPD), lembar observasi, dan soal penilaian. RPP tersebut disusun bersama dengan fakultas kelas V SD Puhgogor 01, dengan mencakup garis besar latihan kelas untuk mengajarkan siswa tentang pembuatan representasi visual yang efektif dari data. Media pembelajaran disiapkan menggunakan perangkat lunak Canva dengan fokus pada pembuatan grafik data, dan kolaborasi antara peneliti dan guru kelas dilakukan untuk merancang lembar kerja presentasi data grafis yang sesuai dengan kurikulum matematika.

Penelitian tindakan Siklus II dilaksanakan dalam 2x35 jam pelajaran, pada tanggal 23 April 2024, di SD Puhgogor 01. Para peneliti mengikuti prosedur yang telah diatur dalam RPP, dengan memulai pembelajaran melalui serangkaian aktivitas yang mencakup doa, kehadiran, motivasi, persepsi, dan berbagi tujuan. Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva diterapkan untuk menyebarkan konten pembelajaran. Dalam materi yang menampilkan data dalam bentuk grafik pada Siklus II, sebanyak 13 dari 15 siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva berhasil menyelesaikan materi, sementara hanya 2 siswa yang belum berhasil menyelesaikannya. Rata-rata nilai ujian pada Siklus II adalah 83,33. Hasil dari Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pencapaian siswa dalam memahami materi penyajian data melalui media pembelajaran interaktif berbasis Canva.

Tabel 4. Analisis Tes Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Siklus 2

No	Kriteria	Pra Test		Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah anak	Presentase	Jumlah anak	Presentase	Jumlah anak	Presentase
1	Tuntas	3	20%	10	66,67%	13	86,67%



<b>2</b>	<b>Belum Tuntas</b>	<b>12</b>	<b>80%</b>	<b>5</b>	<b>33,33%</b>	<b>2</b>	<b>13,33%</b>
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Angka dalam tabel di atas menunjukkan bahwa pada Siklus II, 13 siswa (atau 86,67%) berhasil mencapai nilai di atas ambang batas tersebut, sementara pada Siklus I, angka ini hanya mencapai 10 siswa (atau 66,67%). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pencapaian siswa antara Siklus I dan Siklus II dalam memahami materi penyajian data melalui media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Peneliti dan guru kelas melakukan refleksi pada Siklus II untuk mengevaluasi penggunaan media pembelajaran Canva dalam proses pembelajaran Matematika. Hasil dari diskusi mereka menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Canva telah berjalan dengan baik sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya.

Penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan hasil belajar pada materi penyajian data melalui penggunaan media interaktif berbasis Canva pada siswa Kelas V SD Negeri Puhgogor 01 dilaksanakan dalam dua siklus: Siklus I dan Siklus II. Berikut adalah pembahasannya:

#### **Siklus I**

Siklus I merupakan tahap awal dari penelitian tindakan kelas. Beberapa langkah dilakukan dalam setiap siklus, antara lain perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk data nilai tes yang mewakili hasil belajar kognitif siswa. Pada Siklus I, siswa kelas V SD Negeri Puhgogor 01 menggunakan media interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar dan menganalisis hasil kegiatan siklus awal. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini berpotensi meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan meningkatkan partisipasi siswa di kelas, serta meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum memenuhi standar ketuntasan minimal (KKM).

#### **Siklus II**

Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada Siklus I dan untuk mencapai hasil yang lebih baik. Refleksi pada Siklus II dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas untuk melakukan penilaian selama proses pembelajaran Matematika dengan menggunakan media pembelajaran Canva. Berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dengan guru kelas, dapat dikatakan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran Matematika telah berjalan dengan baik sesuai dengan langkah yang telah disusun sebelumnya. Hasil dari Siklus II menunjukkan bahwa 13 dari 15 siswa (86,67%) berhasil mencapai nilai di atas ambang batas, dibandingkan dengan hanya 10 siswa (66,67%) pada Siklus I. Ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pencapaian siswa antara Siklus I dan Siklus II.

#### **Pembahasan**

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Media ini mampu meningkatkan partisipasi siswa di kelas dan juga hasil belajar kognitif siswa. Menurut (Rahmila et al., 2022), media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan serta meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya membantu pendidik menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan lebih mudah, tetapi juga membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran sangat membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, terutama selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. (Nurul Audie, 2019).

Pandangan ini didukung oleh (Widiansyah & Fitriansyah, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran. Transmisi materi dalam proses pembelajaran dari guru ke siswa memerlukan media agar informasi dapat tersampaikan dengan lebih baik. Dengan bantuan media, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan siswa menjadi lebih aktif di kelas, sehingga terjadi interaksi yang lebih baik antara pendidik dan peserta didik. menambahkan bahwa dengan melibatkan siswa dalam upaya pemecahan masalah, diharapkan siswa juga memiliki keterampilan pemecahan masalah. Dengan cara ini, siswa melatih berpikir kritis dan memperoleh keterampilan pemecahan masalah, yang merupakan salah satu tujuan utama dari pembelajaran berbasis media interaktif seperti Canva.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penyajian data yang merupakan bagian dari numerasi. Peningkatan ini terlihat dari persentase jumlah siswa yang mengalami peningkatan keterampilan kognitif mereka. Sebelumnya pra siklus pertama, hanya 20% (3 siswa) yang mencapai ketuntasan. Namun, angka ini meningkat menjadi 66,67% (10 siswa) setelah intervensi pembelajaran berbasis Canva, menunjukkan peningkatan sebesar 46,67%. Pada siklus kedua, persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar kembali meningkat dari 66,67% (10 siswa) pada siklus pertama menjadi 86,67% (13 siswa). Ini menunjukkan peningkatan tambahan sebesar 20%.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penyajian data di kelas V SD Negeri Puhgogor 01. Dengan demikian, siswa kelas V di SD Negeri Puhgogor 01 telah merasakan manfaat dari penggunaan media pembelajaran ini, yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Media interaktif berbasis Canva terbukti menjadi alat yang efektif dalam membantu siswa memahami dan menyajikan data secara visual, meningkatkan partisipasi mereka di kelas, serta mengembangkan keterampilan kognitif mereka.

### **Saran**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu mengintegrasikan penggunaan media interaktif berbasis Canva ke dalam kurikulum pembelajaran. Integrasi ini terutama pada mata pelajaran yang memerlukan visualisasi data seperti matematika dan sains, guna membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Serta diharapkan adanya evaluasi berkala terhadap efektivitas penggunaan media interaktif berbasis Canva. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan dan area yang perlu ditingkatkan, serta memastikan bahwa media yang digunakan tetap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## **UCAPAN TERIMA KASIH (OPSIONAL)**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan siswa SD Negeri Puhgogor 01 yang telah berpartisipasi dan mendukung jalannya penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada rekan-rekan peneliti dan pihak-pihak lain yang telah memberikan masukan berharga selama proses penelitian. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran di masa depan.

## REFERENSI

- Andreansyah, A., Sumani, & Wulandari, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penyajian Data Melalui Media Interaktif Berbasis Canva. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 869–883. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1798>
- Anugrah, N. I., & Deden, D. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Melalui Media Video Animasi Canva Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 6. *Kompetensi*, 15(1), 49–58. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v15i1.62>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Furi, S. Y., & Saloko, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Mentimeter untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Plus Merdeka Soreang. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 8342–8348. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2256>
- HANIFAH, N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(2), 226–233. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i2.1339>
- Hasrion, Sari, M., & Gazali, N. (2020). Penelitian Tindakan Kelas: Meningkatkan kemampuan teknik dasar shooting sepakbola melalui metode bagian. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 16–24. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5119](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5119)
- Lahagu, A. (2024). Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA Melalui Penerapan Alur Merdeka Belajar Kelas IX-G SMP N 40 Semarang. 2(4), 174–190.
- LS. Fitri, M. (2022). *WORKSHOP PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR BERBASIS APLIKASI MATEMATIKA*. 2(2).
- Lusiana, B., & Maryanti, R. (2020). The Effectiveness of Learning Media Used During Online Learning. *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner*, 9(2), 81–92. <https://doi.org/10.17509/boga.v9i2.38379>
- Martina, E. S., Gultom, R., & Nababan, D. (2022). Peningkatan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Melalui Program Kampus Mengajar. *Jurnal Abdimas Mutiara*, 3(1), 146–151. <https://doi.org/10.56972/jikm.v3i2.143>
- Midiandi1, M., & Zainil2, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Keliling dan Luas Bangun Datar menggunakan Pendekatan PMRI Di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 186–196.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Patriana, W. D., Utama, S., & Wulandari, M. D. (2021). Pembudayaan Literasi Numerasi untuk Asesmen Kompetensi Minimum dalam Kegiatan Kurikuler pada Sekolah Dasar Muhammadiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3413–3430. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1302>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rahmila, R., Iriani, R., Kusasi, M., & Leny, L. (2022). Pengembangan Media Poster Melalui Aplikasi Canva Bermuatan Etnosains Pada Meteri Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi

- Dan Hasil Belajar. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 13(2), 188. <https://doi.org/10.20527/quantum.v13i2.13079>
- Sohilait, D., & Asep, A. (2023). Evaluasi Program Pembelajaran Berdasarkan Metode EKOP di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Ambon. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 539–545. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1247>
- Sumarsono, A. (2019). Peningkatan Kompetensi Penelitian Tindakan Kelas Di Kabupaten Merauke. *Sarwahita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 16(2), 146–155. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/sarwahita/article/view/12424>
- Uspayanti, R., Sari, D. K., & Fredy, F. (2022). Pelatihan Penulisan Artikel Ilmiah untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru SMA Negeri 2 Merauke Provinsi Papua. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 3(1), 107. <https://doi.org/10.33394/jpu.v3i1.5077>
- Widiansyah, A., & Fitriansyah, F. (2022). Implementasi Kampus Mengajar Melalui Program Literasi Numerasi Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional* ..., 1–8. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/14798%0Ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/download/14798/7819>